JOYSTICK 142

Joystick 142

Aide de Jeu : Warcraft III (suite et fin)

En detresse

Jeux Crack

•AIDE DE JEU•

Warcraft III

SUITE ET FIN

Joystick • 142

SUPPLÉMENT GRATUIT À JOYSTICK N° 142

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

JOYSTICK • 142

DITO

Casque Noir

Eh bien, j'ai cru que l'on n'en finirait jamais. Trois booklets entiers pour ce maudit Warcraft III, voilà qui demeure exceptionnel, à l'image du jeu d'ailleurs. Quoique… je n'arrête pas de me prendre de sacrées taules sur Battlenet et ça commence franchement à m'énerver. En fait, c'est de la daube ce jeu. Quant au Battlenet en question, ce n'est pas un repère de joueurs, c'est un dépôt de mutants. À croire que ces gens n'ont pas de vie en dehors du jeu. Mais qu'importe, je me vengerai sur Age of Mythology.

Pour ce qui est de la réponse à l'énigme du mois dernier, il fallait répondre Lundi, et non pas Dimanche ou je ne sais quel autre jour de la semaine. Il y a d'ailleurs un malin qui m'a envoyé autant de réponses que de jours possibles. Hélas, il a utilisé le même mail à chaque fois. Ha ha ha, le naïf. Le gagnant, « Sky 2.0 », remporte donc le jeu « Celtic Kings ». Pour info, la réponse à la question subsidiaire était 107.

Voici le problème du mois, très facile du reste : Un planton de l'armée qui passe de fantastiques journées pleines de rebondissements a choisi d'observer la pendule murale équipée d'une trotteuse en forme de missile pendant douze heures. Combien de fois a-t-il vu les aiguilles faire un angle droit ? Ah mais oui, combien de fois ? Voilà une enquête digne d'intérêt. Vous avez jusqu'au 10 novembre pour vous y atteler. Top Chrono !

Bon Warcraft !

JOYSTICK SOLUCES 142
est édité par la société HDP
au capital de 42 000 euros.
Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le Luron,
92592 Levallois-Perret, Cedex.
Téléphone : 01 41 34 87 75
Télécopie : 01 41 34 87 99

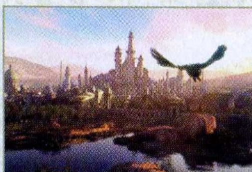
Rédaction : 124, rue Danton,
TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex
Président Directeur Général : Christine Lenoir
Directeur Délégué :
Pascal Traineau
Principal actionnaire :
Hachette Filipacchi Presse
Directrice de la publication :
Christine Lenoir
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination :
Jérôme Darnaudet
Ont participé à ce numéro :
Gabriel Lopez, Pascal Hendrickx
Directeur artistique : Stéphane Noël
2e rédactrice Graphiste : Sonia Nini
Secrétariat de rédaction :
Sophie Prétot

Correction révision :
Anne Pavan
Correction photographique :
Stéphane Leclercq
Dessinateur :
Didier Couly
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : La Galiote-Prenant
Ce supplément au numéro 142
de Joystick est une publication HDP

SOMMAIRE







Je vous rappelle les règles du concours non officiel : toute bonne réponse sera acceptée jusqu'au 10 du mois de novembre. N'oubliez pas la question subsidiaire : combien aurai-je de bonnes réponses à la date du 10 ? Le plus proche de ce chiffre sera le gagnant. Pour me répondre par mail, utilisez l'adresse : casque@joystick.fr. et si possible, spécifiez le chiffre de la question subsidiaire dans l'objet du mail, cela me facilitera la vie pour trouver le gagnant.





WARCRAFT III [Suite et fin]



Voici le dernier volet de Warcraft III. La dernière mission des Elfes est assez difficile et vous devrez vous armer de patience car vous allez déguster. Je vous conseille fortement de maîtriser sur le bout des doigts tous les raccourcis clavier afin de gagner un maximum de temps et d'efficacité pour éviter de vous faire déborder trop rapidement. Bonne chance...

Campagne des Orcs [suite]

CHAPITRE 06 : QUAND LES WIVERNES ATTAQUENT

Point 01 :
Développez votre base à cet endroit, puis bâtissez beaucoup de défenses afin de repousser les attaques à répétition que vous subirez.

Point 02 :
Allez jusqu'à cette fontaine souillée pour obtenir une nouvelle quête (**Photo 01**).

Point 03 :
Vous devrez libérer les Wivernes pour en fabriquer, mais n'y allez pas seul sinon vous allez vous faire déchirer (**Photo 02**).

Point 04 :
Décimez ce village pour récupérer le Glyphe de Purification et remplir dans la foulée une quête secondaire (**Photo 03**).


3

Point 05 :
Rasez ce village en vous munissant d'une bonne troupe avant d'attaquer la dernière base. Normalement vous n'avez pas besoin d'or, mais vous pouvez quand même exploiter la mine.

Point 06 :
Pour la dernière base, je vous conseille de combiner une troupe au sol et une escadrille de Wivernes. Vous trouverez des Zeppelins Gobelin que vous pourrez récupérer au laboratoire (**Photo 04**).


1


2


4




05
06
03
04
01
02



CHAPITRE 07 : L'ORACLE

Point 01 :
Après avoir cassé la porte, éliminez les ennemis qui sont derrière, puis détruisez les caisses pour récupérer une potion de mana et un parchemin de soins (Photo 05).

Point 02 :
Éliminez la bête qui dort dans son enclos pour récupérer la clé ensanglantée (Photo 06). Ouvrez ensuite le portail et récupérez la couronne des rois.

Point 03 :
Faites le ménage dans cette caverne pour récupérer le cœur d'Aszune. Prenez ensuite le téléporteur qui se trouve au fond, puis avancez et cassez la porte de droite (Photo 07).

Point 04 :
Rendez le cœur d'Aszune à la statue.

Point 05 :
Le joyau enchanté que vous cherchez se trouve ici, mais vous devrez d'abord passer sur les







deux cercles de puissance qui se trouvent au-dessus pour y accéder (**Photo 08**).

Point 06
Détruisez la grosse statue pour récupérer la clé fantomatique (**Photo 09**).






04
01
05

CHAPITRE 08 : LES DÉMONS TE CONDUIRONT

Point 01 :
Bâtissez un maximum de défenses afin de repousser les attaques ennemies.

Point 02 :
Emparez-vous de cette mine afin de ne pas manquer de ressources et placez-y quelques défenses (**Photo 10**).

Point 03 :
Lorsque vous aurez une bonne armée, attaquez cette base à cet endroit. Si vous avez en plus l'appui de votre allié, cela ne devrait être qu'une formalité.

Point 04 :
Il vous faut emprisonner Grom Hellscream avec le Gemme d'âmes (**Photo 11**).





Point 05 :
Placez-vous sur ce point avec votre héros pour terminer la mission.

EN FAIT, NON !... PAS D'AVENTURE DE TA RACE, CE MOIS-CI.



C'EST VRAI ÇA !... Y EN A MARRE DE GNAGNAGNA TA RACE !!!


03
04

Campagne des Elfes

CHAPITRE 01 : L'ENNEMI EST AUX PORTES

Point 01 :
Construisez votre base à cet endroit et récoltez un maximum de ressources.

Point 02 :
Allez voir cette tribu pour récupérer une quête supplémentaire, puis emparez-vous de la mine qui se trouve à côté (**Photo 12**).

Point 03 :
Prenez cette mine en laissant quelques archers à côté pour la défendre.

Point 04 :
Lorsque vous aurez libéré tous les Fulbogs, vous pourrez vous attaquer au Duc Lion Heart, mais envoyez tous vos archers uniquement sur lui car il est plutôt coriace (**Photo 13**).

01

02








01
02
03





CHAPITRE 02 : LA FILLE DE LA LUNE

Point 01 :
Allez à cet endroit pour collecter des items intéressants (**Photo 14**).

Point 02 :
Vous allez récupérer des renforts sur ce campement (**Photo 15**).

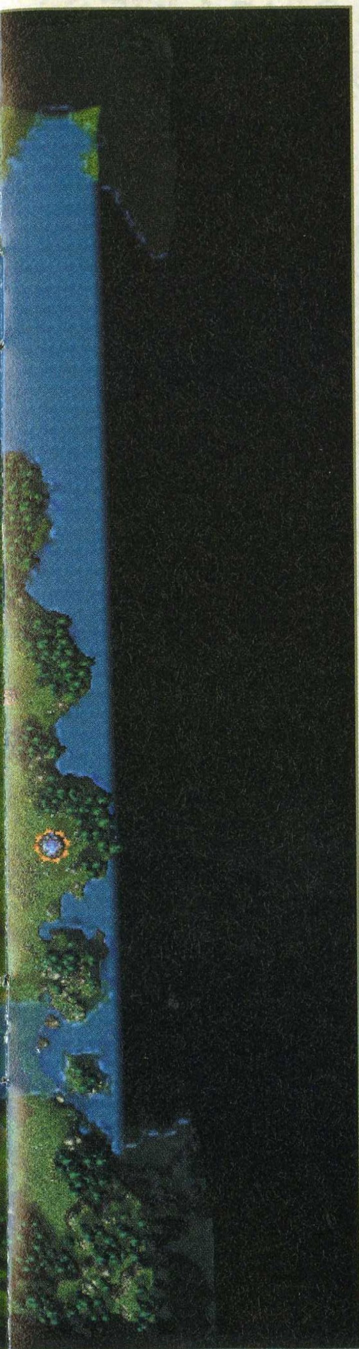
Point 03 :
Prenez ce téléporteur, puis cassez la porte qui se trouve de l'autre côté pour continuer votre route.

Point 04 :
Lorsque vous arriverez dans ce recoin, vous pourrez récupérer trois catapultes qui vous seront indispensables pour détruire la base ennemie (**Photo 16**).

Point 05 :
Vous devrez défoncer la porte et entrer dans le village pour terminer la mission.

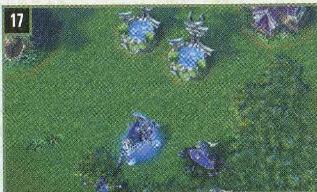



04
03
02
01





CHAPITRE 03 : LE RÉVEIL DE STORMAGE


17

Point 01 :
Produisez rapidement des unités, surtout des chasseresses et des balistes que vous devrez vite upgrader, puis allez vous placer devant la seconde mine (**Photo 17**).


18

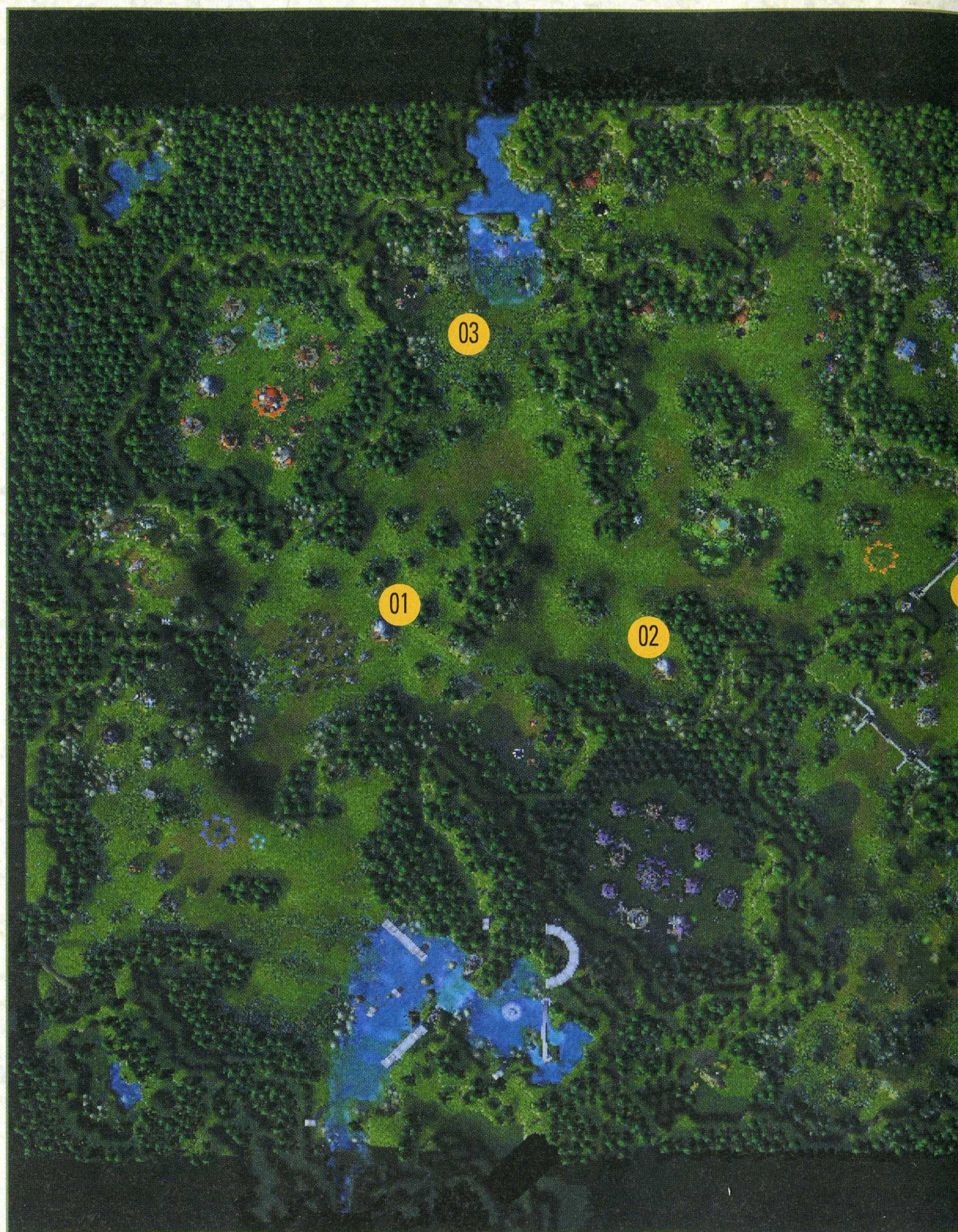
Point 02 :
Protégez cette mine et exploitez-la de manière à ne pas manquer de ressources pour la production de vos unités (**Photo 18**).


19

Point 03 :
Rasez rapidement ce village en utilisant quelques balistes pour détruire les bâtiments stratégiques (**Photo 19**).


20

Point 04 :
Éliminez les trois gardes pour récupérer la corne de Cénarius. La clé de cette mission réside dans le fait que vous devrez atteindre cette corne avant que les morts-vivants n'arrivent à leurs fins (**Photo 20**).


03
01
02


21

CHAPITRE 04 : LE RÉVEIL DES DRUIDES

Point 01 :
Prenez rapidement possession de la première mine, puis faites le ménage dans le camp de Trolls qui se trouve à côté (**Photo 21**).

Point 02 :
Vous devrez ensuite exploiter la deuxième mine et fabriquer des troupes dans la foulée (**Photo 22**).

Point 03 :
Rasez cette base pour récupérer des items et accéder à une fontaine de santé.

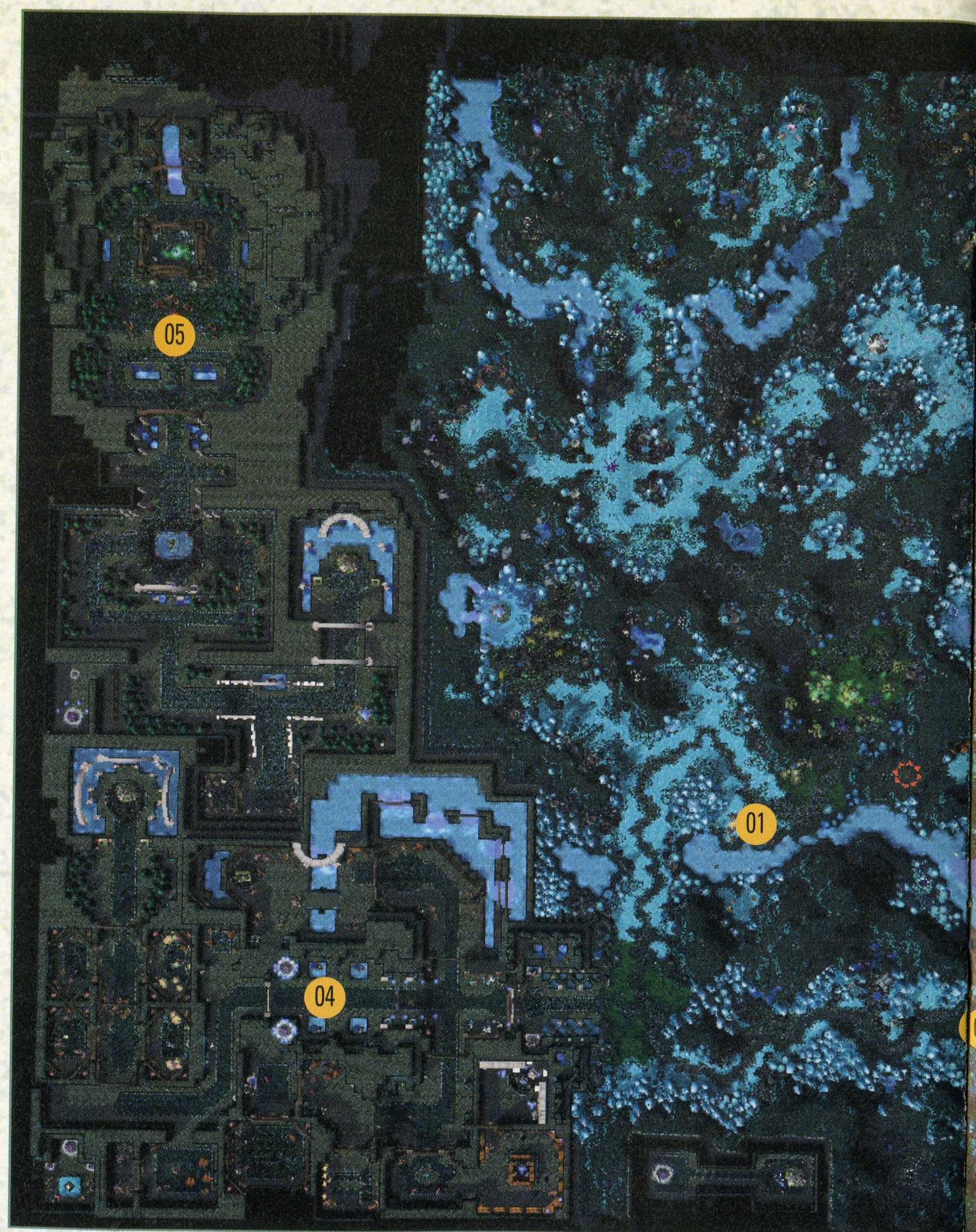
Point 04 :
Envahissez cette base afin de pouvoir vous emparer de la mine (**Photo 23**).

Point 05 :
Prenez cette mine qui est plus conséquente et formez quelques troupes pour attaquer les Elfes corrompus, puis amenez Furion Stormage sur le site qui se trouve plus haut pour terminer la mission (**Photo 24**).


22


23


24


05
01
04

CHAPITRE 05 : FRÈRES DE SANG

Point 01 :
Allez voir ces créatures pour récolter une quête supplémentaire et recevoir un talisman qui vous sera utile pour la suite. Pour remplir la gourde, allez directement à la fontaine et revenez tout de suite sans combattre les monstres qui se trouvent à côté (**Photo 25**).

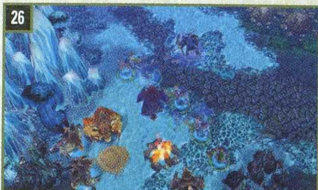
Point 02 :
Placez votre héros sur le cercle de puissance afin de faire apparaître un pont (**Photo 26**).

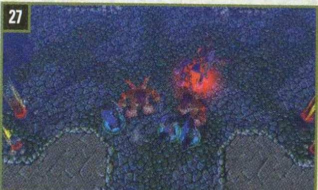
Point 03 :
Pour atteindre ce point, vous pouvez y aller seul avec Furion à condition que ce dernier soit muni de potion de soins et que vous évitiez de combattre au maximum.

Point 04 :
Placez-vous sur ces deux cercles pour ouvrir la porte.

Point 05 :
Éliminez les gardiens pour terminer la mission (**Photo 27**).







...FINALEMENT, NON AUSSI ! ... EN ROUTE POUR UNE AVENTURE DU ROYAL FISHBONE !!!

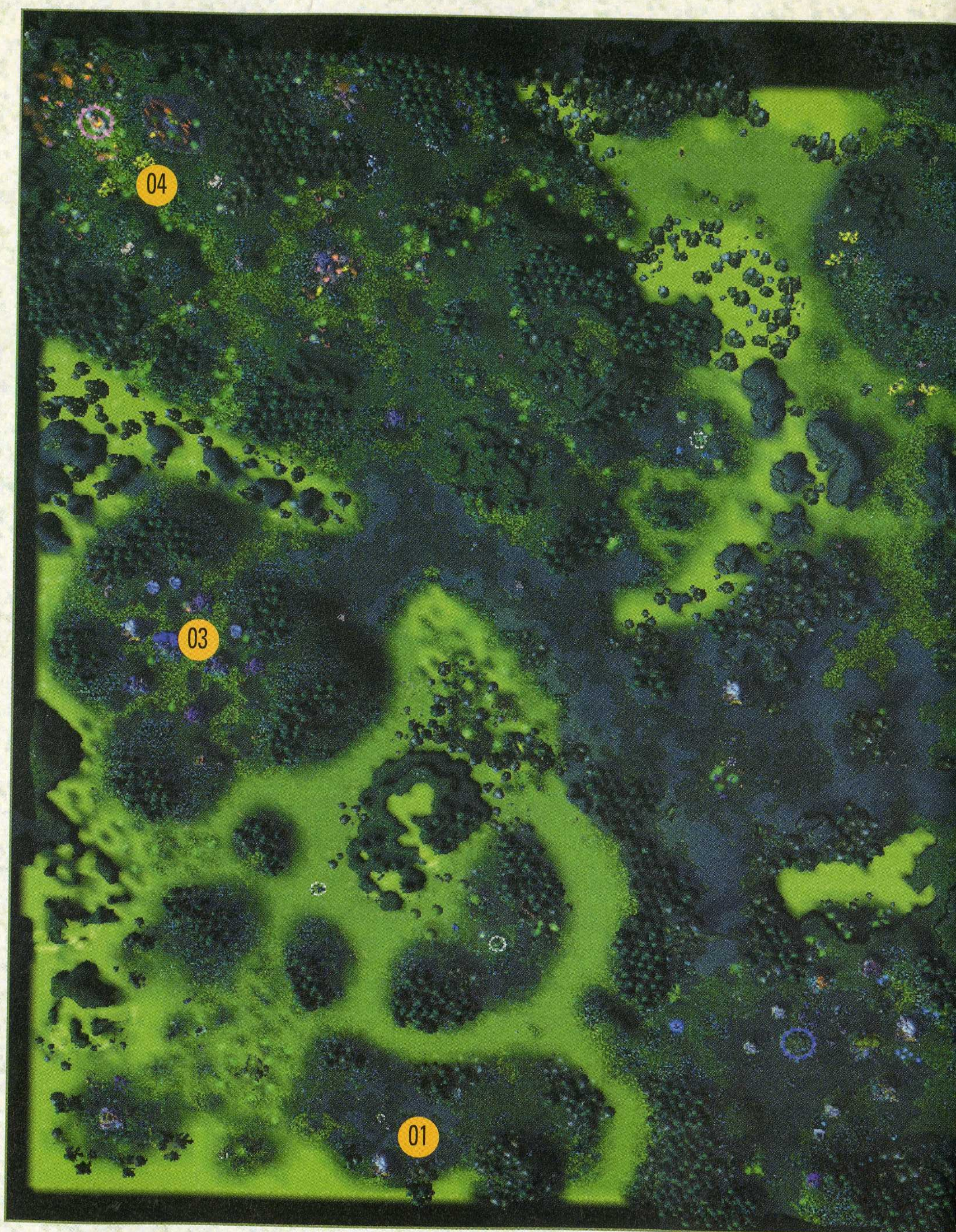
ÇA VA ÊTRE NUL !

MISÈRE !

SALUT ! ... ON VA BIEN RIGOLER, ENSEMBLE !

HA ! HA !

... ALORS, BON ! DES HISTOIRES AVEC UN IDIOT, ÇA VA COMME ÇA !


04
03
01









CHAPITRE 06 : UN AVENIR DE FEU ET DE LARMES

Point 01 :
Exploitez cette mine rapidement de manière à conforter vos ressources, mais faites-le lorsque votre base principale sera bien protégée (Photo 28).

Point 02 :
Dès que vous en aurez la possibilité, rasez cette base et récupérez la mine dans la foulée.

Point 03 :
Lorsque vous aurez une armée assez puissante, détruisez cette base et utilisez tous les sorts qui sont à votre disposition si vous ne voulez pas vous y reprendre plusieurs fois (Photo 29).

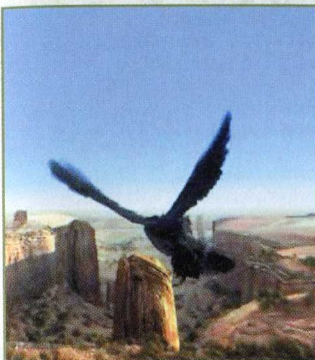
Point 04 :
Détruisez le portail démoniaque afin de ne plus avoir de créatures sur le dos, puis récupérez le crâne (Photo 30).

Point 05 :
La dernière bataille sera sanglante et je vous conseille de rameuter un maximum de troupes. Munissez-vous d'une ou deux balistes que vous positionnerez en retrait pour vous donner un petit coup de pouce (Photo 31).




02
01
03
05
04







CHAPITRE 07 : CRÉPUSCULE DES DIEUX

Point 01 :
Votre base principale se situe à cet endroit. Fabriquez tout de suite des feux follets et envoyez vos troupes rapidement au point numéro quatre.

Point 02 :
Exploitez immédiatement cette mine car vous allez avoir énormément besoin de ressources (**Photo 32**).

Point 03 :
Cette mine est, elle aussi, très importante pour ne pas manquer de ressources.

Point 04 :
Constituez-vous une petite base à cet endroit de manière à produire des unités qui seront sur place rapidement (**Photo 33**).

Point 05 :
Cet endroit est le point-clé de la mission si vous arrivez à tenir cette position. Vous devrez avoir une connaissance parfaite de la race des Elfes, et des raccourcis clavier en particulier, car si vous êtes trop lent, vous n'aurez aucune chance. Si vous échouez avec cette tactique et que vous avez suffisamment résisté, ne baissez pas les bras et faites le forcing sur la base des Orcs (**Photo 34**).







RACCOURCIS CLAVIER

Voici tous les raccourcis clavier du jeu concernant les bâtiments. Il est indispensable de les connaître par cœur surtout lorsque vous jouez en réseau.

Bâtiments humains :
Hôtel de ville : BH
Entraîner un paysan : P
Améliorer en donjon : D
Améliorer en château : C
Appel aux armes : U
Retour au travail : R
Point de ralliement : I

Caserne : BC
Entraîner un fantassin : F
Entraîner un fusilier : R
Entraîner un chevalier : C
Rechercher défensif : D
Améliorer en canons longs : N
Rechercher élevage : A
Point de ralliement : I

Scierie : BS
Améliorer en collecte de bois perfectionné : L
Améliorer en collecte de bois avancé : L
Améliorer en maçonnerie renforcée : M
Améliorer en maçonnerie avancée : M
Améliorer en maçonnerie enchantée : M

Forge : BO
Améliorer en épée de fer : E
Améliorer en épée d'acier : E
Améliorer en épée de mithril : E
Améliorer en poudre noire : P
Améliorer en poudre raffinée : P
Améliorer en poudre enchantée : P
Améliorer en armure de fer : R
Améliorer en armure d'acier : R
Améliorer en armure de mithril : R
Améliorer en cuir clouté : C
Améliorer en cuir renforcé : C
Améliorer en cuir de dragon : C

Ferme : BF

Autel des rois : BU
Invoquer archimage : A
Invoquer un roi de la montagne : O
Invoquer un paladin : L
Point de ralliement : I

Arcane Sanctum : BR
Entraîner une sorcière : S
Entraîner un prêtre : P
Formation de sorcière adepte : O
Formation de grande sorcière : O
Formation de prêtre adepte : T
Formation de prêtre maître : T
Rechercher une sentinelle magique : M

Atelier : BA
Entraîner un gyrocopter : G
Entraîner un mortier : M
Entraîner un char à vapeur : C
Rechercher des bombes gyrocoptère : B
Rechercher une fusée éclairante : F
Point de ralliement : I

Tour de guet : BT
Améliorer en tour de garde : G
Améliorer en tour canon : C

Tour des Griffons : BG
Entraîner un chevaucheur de griffon : G
Rechercher un marteau des tempêtes : M
Point de ralliement : I

Bâtiments Morts-Vivants :
Nécropole : BN
Entraîner un acolyte : C
Améliorer en salle des morts : M
Améliorer en catacombes : M
Point de ralliement : I

Crypte : BC
Entraîner une goule : G
Entraîner un démon des cryptes : D
Entraîner une gargouille : A
Rechercher cannibalisme : M
Rechercher frénésie goule : F
Rechercher rets : T
Rechercher forme minérale : O
Point de ralliement : I

Hanter une mine : BH

Cimetière : BM
Améliorer en force impie : M
Améliorer en force impie perfectionnée : M
Améliorer en force impie avancée : M
Améliorer en attaque décuplée : A
Améliorer en attaque perfectionnée : A
Améliorer en attaque avancée : A
Améliorer en armure impie : P
Améliorer en armure impie perfectionnée : P
Améliorer en armure impie avancée : P
Améliorer en carapace : C
Améliorer en carapace perfectionnée : C
Améliorer en carapace avancée : C

Ziggourat : BZ
Améliorer en tour des esprits : T

Autel des ténèbres : BA
Invoquer un chevalier de la mort : H
Invoquer un seigneur de l'effroi : E
Invoquer une liche : L
Point de ralliement : I

Temple des damnés : BT
Entraîner un nécromancien : N
Entraîner une banshee : B
Formation de nécromancien adepte : M
Formation de nécromancien maître : M
Formation de banshee adepte : H
Formation de banshee maître : H
Rechercher longévité squelettique : S
Point de ralliement : I

Abattoir : BB
Entraîner chariot à viande : O
Entraîner une abomination : A
Rechercher une nuée maléfique : N
Point de ralliement : I



Puit Sacrificiel : BP
Sacrifice : F
Point de ralliement : I

Ossuaire : BS
Entraîner une wyrm des glaces : W
Rechercher souffle glacial : S
Point de ralliement : I

Bâtiments Orcs :
Village : BI
Entraîner un péon : P
Améliorer en bastion : A
Améliorer en forteresse : A
Pillage : G
Point de ralliement : I

Caserne : BC
Entraîner un grunt : G
Entraîner un chasseur de tête : H
Entraîner une catapulte : C
Rechercher folie furieuse : F
Rechercher régénération : T
Point de ralliement : I

Chantier : BH
Améliorer en armes de mêlée d'acier : M
Améliorer en armes de mêlée de thorium : M
Améliorer en armes de mêlée d'arcanite : M
Améliorer en armes de jet d'acier : J
Améliorer en armes de jet de thorium : J
Améliorer en armes de jet d'arcanite : J
Améliorer en barricades d'épieux : X
Améliorer en barricades d'épieux perfectionnés : X
Améliorer en armure d'acier : R
Améliorer en armure de thorium : R
Améliorer en armure d'arcanite : R

Tour défensive : BF
Antre des Orcs : BO
Poste de combat : B

Autel des tempêtes : BA
Invoquer un maître-lames : M
Invoquer un prophète : R
Invoquer un chef tauren : T
Point de ralliement : I

Autel des esprits : BS
Entraîner un chaman : C
Entraîner un sorcier docteur : R
Formation chaman adepte : M
Formation chaman maître : M
Formation sorcier docteur adepte : D
Formation sorcier docteur maître : D
Point de ralliement : I

Bestiaire : BE
Entraîner un chevaucheur de loup : R
Entraîner une bête kodo : K



Entraîner une wyverne : W
Rechercher filet : F
Améliorer tambour de guerre : D
Rechercher lances empoisonnées : E
Point de ralliement : I

Totem tauren : BT
Entraîner un tauren : T
Rechercher pulvériser : P
Point de ralliement : I

Bâtiments Elfes :
Arbre de vie : BA
Améliorer en arbre des âges : A
Améliorer en arbre d'éternité : A
Rechercher bénédiction de la nature : N
Déraciner : R
Point de ralliement : I

Ancien de la guerre : BR
Entraîner un archer : A
Entraîner une chasseresse : C
Entraîner une baliste : B
Rechercher archerie améliorée : E
Rechercher sentinelle : S
Rechercher précision : P
Rechercher trait empaleur : T
Améliorer en glaive lunaire : G
Déraciner : R
Point de ralliement : I

Hall du chasseur : BH
Améliorer en force de la lune : F
Améliorer en force supérieur de la lune : F
Améliorer en force grandiose de la lune : F
Améliorer en force de la nature : O
Améliorer en force supérieur de la nature : O
Améliorer en force grandiose de la nature : O
Améliorer en armure lunaire : L
Améliorer en armure lunaire supérieur : L
Améliorer en armure lunaire grandiose : L
Améliorer en cuir renforcé : R
Améliorer en cuir grandiose : R
Améliorer en ultravision : U

Ancien protecteur : BE
Déraciner : R

Puits de lune : BP
Rendre mana et point de vie : R

Autel des aïeux : BT
Invoquer chasseur de démon : D
Invoquer prêtresse de la lune : P
Invoquer gardien du bosquet : Q
Point de ralliement : I

Ancien du savoir : BS
Entraîner une dryade : D
Entraîner un druide-ours : O
Rechercher abolir magie : B
Formation druide-ours adepte : F
Formation druide-ours maître : F
Déraciner : R
Point de ralliement : I

Ancien des vents : BV
Entraîner un hippogryphe : H
Entraîner un druide-corbeau : C
Rechercher domptage des hippogryphes : D
Formation druide-corbeau adepte : A
Déraciner : R
Point de ralliement : I

Nid de chimère : C
Entraîner une chimère : C
Rechercher souffle corrosif : F
Point de ralliement : I

En détresse

GABRIEL LOPEZ

Coincés, bloqués, vidés, ruinés, les pieds dans l'évier... Perdus, foutus, fichus, les doigts dans le Trutt ! (Non, non, le « Trutt ! » n'est pas ce que vous pensez. Et d'abord, c'est même pas moi qui ai eu cette idée idiote. Y a vraiment des coups de pied au Trutt ! qui se perdent.) Bon, reprenons : - Yo ! Dans les jeux, des fois, c'est pas trop la fête. Ça chauffe, ça chie et ça galère à tout va. EN DÉTRESSE et hop ! Mieux que le « Baume du Tigre », plus fort que la liqueur du bon docteur Mariani, le logiciel file droit, la clef tourne dans sa serrure, le vilain avale son extrait de naissance, l'énigme se résout et le monde tourne rondement à nouveau sur son axe. Envoyez-nous des questions et réponses jeu à EN DÉTRESSE, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538, Levallois-Perret Cedex ou par le Net: crack@joystick.fr

? Questions

GRAND THIEF AUTO 3

Finalement, je ne suis pas un si grand voleur de caisses, moi qui croyais avoir volé toutes les caisses de la ville. Enfin bref... Je cherche deux voitures (ou d'autres) qui portent le nom de « Mr Woopy » et « Mule ». C'est pour les revendre au port, seulement j'ignore à quoi elles ressemblent et encore moins où les prendre. Alors, s'il y a un quelqu'un qui sait, qu'il n'hésite pas, merci.
Bon je résume : j'ai fini les missions principales, les trois missions téléphone, qui se trouvent respectivement sur Portland (Diablos), Stauton Island (Yardies) et Valley Shoreshide (Hoods). Les missions taxi, ambulance et flic sont finies, tout comme les sauts et les paquets... Alors y a quoi d'autre ? Bon y a bien les missions Patriot, 4x4, voler des caisses et les revendre, etc. Mais plus de « vraies » missions. Pourtant, j'ai lu dans le test, qu'il y en avait un paquet. Alors où y en a-t-il d'autres ? S'il y a des Parrains qui veulent m'engager, j'suis libre.

Réf.: N°14201, Nico, Shotgun-one

JEDI KNIGHT 2 : OUTCAST

Dans le superbe JK2 Outcast, je suis dans la partie « Cairn Dock1 ». Et là, misère de misère... Je me fais capturer par les impériaux à chaque fois. J'en suis un peu après la centrale électrique avec les grosses bobines qu'il faut couper pour pas se faire électrocuter en passant. Il y a une espèce de fosse pleine de soldats et d'officiers devant des consoles d'alarme, que je ne peux pas traverser pour rejoindre la porte de sortie. En passant par une ouverture située sur une corniche, j'ai trouvé une console qui coupe l'éclairage. La lumière éteinte, je mets les lunettes infrarouges et je me laisse tomber du côté des officiers. Malgré beaucoup, beaucoup de tentatives, je me fais repérer et capturer à chaque fois. J'ai essayé d'éliminer les officiers qui donnent l'alarme, mais il y en a un, dans un bunker, que je n'arrive pas à inactiver. J'ai essayé de passer le plus vite possible sans attaquer, j'ai essayé d'influencer les officiers avec la force. Rien à faire, je suis tout de suite repéré. Même avec la soluce du n°139, j'y arrive pas. Sniff ! Quelqu'un peut-il m'aider ? Ouargggh ! Pitié ! Sauvez-moi des robots de torture impériaux.

Réf.: N°14202, Jedi Vision

MORROWIND

Hello à tous les fanas de jeux de rôle. Je joue à Morrowind depuis peu, et je rencontre un problème. Après l'échassier des marais, je suis arrivé dans une petite caverne avec un petit lac, défendue par un magicien que j'ai eu beaucoup de mal à tuer, et des gardes. Il y a une prison avec des esclaves enfermés. J'ouvre la cellule avec une clé trouvée sur un garde, mais malgré tous mes efforts, impossible de les libérer de leurs chaînes. J'ai fouillé la grotte et le lac sans résultats et sans trouver de clé ou de pinces pour ouvrir les chaînes. Est-ce un bug du jeu ? Sinon, comment libérer les esclaves ? Merci d'avance.

Réf.: N°14203, Bernardo

! Réponses

JEDI KNIGHT 2 : OUTCAST

Réf.: N°13903, Mark

Salut Mark, d'après tes indications, je suppose que tu te trouves dans le niveau « NS Streets », avec l'histoire du chef de gang Reelo Baruk à retrouver. Je ne sais pas où se trouve ta petite plate-forme, mais je me rappelle qu'il s'agit d'un niveau avec plusieurs impasses (genre : tu arrives à descendre à certains endroits en sautant, mais tu ne peux plus remonter ensuite), et peut-être que tu es dans ce genre de situation. Mon conseil est donc de repartir sur une vieille sauvegarde, avant d'arriver à la plate-forme où tu coinces. Quand la passerelle minée sera détruite, fais un super saut pour atteindre quand même l'autre partie. Si tu es soigneux, tu auras certainement un angle suffisant pour buter le sniper (l'arme au rayon vert est pas mal pour ça). Tu verras qu'en faisant le tour du bâtiment central, il y a une porte fermée (que tu ne peux ouvrir que de l'intérieur, si je me rappelle bien). Après, il faut que tu retraverses le pont explosé pour prendre un peu de hauteur, et sauter sur le toit du bâtiment qui a une verrière juste au-dessous. Là, utilise ton sabrolaser pour casser un carreau et glisse-toi à l'intérieur du bâtiment. Tu es à nouveau sur les rails je pense ! Ne te tracasse pas pour le « feu », tu verras plus tard. Il faut que tu arrives d'abord sur la benne automatique avant d'utiliser la force sur les feux pour choisir le bon chemin. Bonne chance pour la suite.

Mr Pélican, Sonya

FLASHPOINT : RESISTANCE

Réf.: N°14001, Super Résistant

Salut Super Résistant, voilà comment il faut faire. Tu places des soldats à toutes les mitrailleuses et le reste à l'abri. Pendant ce temps, toi tu t'occupes de placer des mines et des charges Satchel un peu partout dans la base. Cache les mines dans des buissons/tentes/etc., mais fais vite. Quand tes gars ont éliminé toute l'infanterie, tu en places deux dans le T-55, deux dans le BMP et tu les mets à l'abri au N-E de la base. Le reste, avec des RPG, tu les fais aller au nord en lisière de la forêt. Quand tu vois arriver les chars et BMP dans la base, tu fais sauter tes charges. Là, il ne reste plus grand-chose de vivant. Tu attends quelques minutes, et si le reste saute pas sur les mines, tu les finis avec les RPG, le T-55 et le BMP. Sitôt l'hélico dans les parages, tu fais sortir tes gars des véhicules et vous courez jusqu'à la base. Voilà, c'est tout. A+

Hopkins

JEDI KNIGHT 2 : OUTCAST

Réf.: N°14004, J.P.L

Salut J.P.L., d'après ta description, tu es plutôt bloqué dans la mission suivante « Artus Topside » où effectivement il faut détruire les canons ioniques antiaériens. Je pense savoir où se trouve ton problème car chez moi aussi cette porte ne s'ouvrait pas. Bon, alors voilà : avant de détruire la défense antiaérienne, tu as traversé une vallée avec des robots (unités bipèdes AT-ST) et pas mal de soldats à l'humeur belliqueuse. Je pense donc que tu as traversé cette vallée sans détruire tous les robots, ce qui empêche l'ouverture de la porte. Détruis-les avec les canons posés sur le rempart de la défense antiaérienne et ton problème sera résolu. Attention, il faut que tu ne gaspilles pas les munitions de la tourelle, car sans munitions, tu risques de te retrouver incapable de détruire le dernier AT-ST, et du coup incapable de finir ce niveau. Si tu as malheureusement sauvegardé la partie dans une telle situation, il faut que tu recommences d'une sauvegarde antérieure où la tourelle possède encore toutes ses munitions. Une fois les défenses antiaériennes et les bipèdes détruits, il faut continuer dans le mini-hangar en allant de l'autre côté. Eh oui, quand Jan ta coéquipière te dit : « C'est bon, y a plus de problèmes avec les défenses AA, viens me rejoindre », il faut continuer à avancer à l'opposé de l'endroit où tu es entré dans le hangar (d'où sortaient des Stormtrooper il me semble). À la sortie, tu la verras se poser avec son vaisseau, en compagnie d'une navette lambda, et là... c'est le début de la VRAIE aventure ! Bonne route.

MaxGoblin, Z6PO, Jedi Kriger et Poireau, L'H. de l'Abri, RoS

COMMANDOS 2

Réf.: N°14005, ChrisYoung

Je me rappelle encore de cette mission faite l'année dernière... Tout ce que je peux te dire, c'est que j'ai trouvé une solution barbare et très simple :

Prends un gars, n'importe lequel, assure-toi d'avoir autant de trousses de soin que de mines à détruire... je pense que tu m'as compris et que tu es en train de te dire : « Mais c'est un pur Kamikaze ce mec ! », bah oui, c'est le seul moyen que j'ai trouvé. Tu envoies le gars, tu le fais exploser bêtement sur la mine, puis avec ton nageur de combat, tu le ramènes, tu le soignes, tu le renvoies sur une mine et ainsi de suite pour les autres mines.

Autre méthode plus élégante :

Pour neutraliser les mines sous-marines, il faut tout simplement aller sous l'eau avec le nageur (avec la combi, c'est mieux) et avec le bouton d'action (touche MAJ), sélectionner les mines. Un engrenage devrait apparaître à la place du curseur, reste à cliquer. Comme pour toute interaction avec un objet du jeu sur terre, il faut employer SHIFT... C'est une touche magique... Oublie pas la touche SHIFT... Les mines vont s'en aller, et tu les auras donc déminées. Ce sera tout, pour l'instant. Bonne chance et ramène ton équipe entière.

RoS, Spiderman, XIII, Dia, Lord Snake, Vinc

ARCANUM

Réf.: N°14007, Yves

Pour finir la Quête du Supplice de l'Aigle, tu dois être en mode de jeu Tour à tour. Il ne faut en effet pas avoir recours à la violence, et il vaut mieux être seul. Il est donc judicieux de laisser ses équipiers à un endroit stratégique avant d'entamer la conversation avec les explorateurs (par exemple pile à la zone d'arrivée du Supplice). L'astuce consiste à se faire attaquer par le chef topographe en l'insultant. C'est le dialogue qui mène à le traiter de gros phoque. Comme quoi, on peut être technophile mais pas libéré. Agacé de se voir traité d'embrayage, il finit par attaquer, ce qui provoque la malédiction du site sur tout son groupe. Attention : avec une dextérité élevée, votre personnage peut être le plus rapide, et avoir l'initiative. Dans ce cas, il faut impérativement passer son tour. Ne vous avisez pas d'attaquer quoi que ce soit au Supplice, c'est la tombe assurée. Donc autant laisser les animaux tranquilles.

Autre alternative, moins sanglante : arriver au « Supplice » avec un personnage dont la compétence négociation ou persuasion est très élevée (un bon charisme est utile aussi, je pense), il est alors possible dans le dialogue de dire que l'on vient de la part de Bastien ou Gilbert, et qu'il y a une récompense à la clé, s'ils laissent passer ton groupe sans encombre. Normalement, les géomètres libèreront le passage. Bonne chance pour la suite. Il y a encore du chemin jusqu'à Arronax.

Gael, Magic, Frodon, Rocketeer

WARCRAFT 3

Réf.: N°14101, Lemarac

Salut ! Bon, cette mission est une question de vitesse et surtout d'attaque rapide. Commence par créer quatre feux follets supplémentaires (deux pour le bois et deux pour les bâtiments) et une petite escouade d'archers. Profites-en pour upgrader l'attaque de ces derniers. Ensuite, upgrade ton bâtiment principal pour pouvoir vite créer des chasseresses et des balistes elfes (qui serviront pour plus tard). Pendant ce temps, prends ton héros, les archers créés et les dryades pour éliminer les orcs montés. En effet, les dryades seront la clé de cette mission, car elles permettront de ralentir les unités ennemies, permettant ainsi aux archers de faire leur boulot à distance. De plus, elles sont excellentes contre les unités invoquées. La nuit tombée, place des chouettes à l'entrée du campement orc et rassemble tes unités à côté de la fontaine de mana. Normalement, tu devrais déjà avoir quelques chasseresses, des archers et des dryades. Pour l'attaque, place tes chasseresses en première ligne, puis les archers et les balistes. Dès que tu attaques, concentre tes forces à distance sur les chamans orcs et bourrinne au corps à corps sur le héros. Les balistes derrière s'occuperont des bâtiments à longue distance (tours de protection...). Le truc, c'est d'envoyer un flot constant d'unités (au mieux, crée un autre bâtiment de guerre) pour remplacer aussitôt les morts. Et si la situation t'échappe, camoufle tes unités : l'ordinateur va passer ta ligne de Chasseresses pour se ruer sur les balistes. À ce moment, refais apparaître tes unités : il sera pris en sandwich entre les chasseresses et les archers... Pour la suite, il faut rusher avec le reste de l'armée (ne détruis pas tous les bâtiments, par exemple les maisons : c'est une perte de temps). Utilise tes dryades (celles que tu auras créées au début) pour ralentir les unités invoquées (qui au passage sont nombreuses et chiantes). Après un court chemin, tu arriveras juste à temps pour sauver le bidule elfe (mais fais gaffe, il est bien défendu). Lors de l'attaque, n'oublie pas de dégager les péons de l'ennemi, car ils changent les fermes en redoutes. Tu peux aussi faire du campement orc ton point de ralliement, pour que tes nouvelles unités arrivent automatiquement.

Andry, Slayer

Jeux Crack

Amis joueurs, très estimées joueuses, que vous soyez dans la difficulté ou simplement en recherche d'amusement, entrez ici dans le domaine des trucs ludiques. Au royaume des JEUX CRACK, nous vous proposons toutes sortes de patches, astuces, bidouilles, destinés aux jeux les plus réputés sur PC, principalement pour les versions françaises. Afin de vous apporter pleine satisfaction, tous ces trucs sont systématiquement testés et vérifiés. Pour toute suggestion, critique, idée d'amélioration, etc. écrivez à : JEUX CRACK, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou envoyez un mail à l'adresse Internet: crack@joystick.fr

ELDER SCROLLS III : MORROWIND

À peine libéré de prison, vous débarquez quasi nu et désarmé dans le gigantesque monde fantastique de Morrowind. Les possibilités d'aventures y sont innombrables et les merveilles y sont légion. Comme quantité de périls parsèment le chemin de votre destinée, ces quelques codes devraient tomber à point nommé. Codes pour l'installation française en V. 1.2 :

• Pour utiliser l'un des codes suivants, chargez ou commencez un jeu et appuyez sur la touche **[petit 2]**. Entrez alors le code choisi dans la fenêtre de saisie, validez par **[Entrée]** et retournez dans le jeu en appuyant à nouveau sur **[petit 2]**.

CODE EFFET

togglegodmode : Personnage invincible. Retapez le code pour l'annuler.
togglefogofwar : Désactive le brouillard de guerre sur la carte « locale ». Activé/Désactivé.
Fillmap : Affiche toutes les villes sur la carte du monde. Activé/Désactivé
Fixme : Déplacement de 128 pixels du personnage. À utiliser dans les cas de perso bloqué dans le décor.
Help : Affiche une liste des commandes disponibles dans la console.
Toggleai : Active ou désactive l'Intelligence Artificielle du jeu.
Togglesky : Affichage du ciel et des nuages. Activé/Désactivé.
Togglewireframe : Affichage vectoriel du paysage (sans les textures). Activé/Désactivé.
Toggleworld : Affiche ou pas le monde. Activé/Désactivé.
Filljournal : Ajoute toutes les quêtes dans le journal, comme si elles étaient effectuées (1 174 pages ! c'est un peu long à mettre à jour).

UNREAL TOURNAMENT 2003

En tant que gladiateur génétiquement amélioré, vous êtes obligé de vous battre avec toute votre énergie dans les arènes du futur. La simple survie mettra déjà vos talents et réflexes à rude épreuve. Dans ces conditions, quelques codes amélioreront votre ordinaire de cyberguerrier et vous mèneront peut-être à la gloire et la célébrité. Codes pour le jeu en mode solo. Testés sur la version 2107, en install française et clavier azerty.

• Une fois une partie commencée ou chargée, appuyez sur la touche **[Tabulation]** (juste sous **[petit 2]**), une petite ligne de saisie apparaîtra au-dessus du compteur de vie en bas à gauche. Saisissez l'un des codes de la liste suivante et validez-le par **[Entrée]**. Notez que les codes de triche sont automatiquement désactivés en fin de niveau, ce qui oblige à les ressaisir.

CODE DE TRICHE FONCTION

FLY : Votre gladiateur vole où il veut (mouvements à la souris).
GHOST : Plus aucun clipping. Traversez les murs.
WALK : Mode Marche. Désactive l'effet de FLY et de GHOST.
GOD : Mode Invincible. Retapez le code pour l'annuler.
ALLWEAPONS : Donne toutes les armes.
LOADED : Donne toutes les armes et le plein de munitions.
ALLAMMO : Le plein en munitions (999 cartouches).
BEHINDVIEW X : Remplacez X par 1 pour la vue externe. Avec X = 0 retour à la vue normale.
LOCKCAMERA : Fixe la caméra à l'endroit du joueur. Activé/Désactivé.
VIEWBOT : Déplace la caméra sur un nouvel ennemi ou allié à chaque



utilisation (employez la souris pour varier l'angle de vue).
KILLPAWNS : Tue tous les Bots de l'ordi sans résurrection possible.
SKIPMATCH : Gagnez la bataille et passez au niveau suivant.
SLOMO X : Modifie la vitesse du jeu. Remplacer X par un nombre compris entre 0.1 et 2 (0.5 = vitesse 2 fois plus lente, 1 vitesse normale, 2 ultra-rapide).
CHANGESIZE X : Change la taille du personnage. Remplacer X par un nombre compris entre 0.1 et 5 (0.2 = taille fourmi, 1 taille normale, 4.8 taille géante).
TELEPORT : Téléporte le personnage jusqu'au réticule de visée de son arme.
STAT FPS : Affiche le nombre d'images/seconde. Activé/Désactivé.
STAT NET : Affiche l'état du réseau (ping, etc.). Activé/Désactivé.
SETJUMPZ X : Réglage de la hauteur des sauts. Remplacer X par un nombre entier compris entre 1 et 3 000 (50 = mini-saut, 300 = saut normal, 3 000 = méga-saut).

THE THING

Dans les solitudes glacées de l'Arctique, un avant-poste de recherche polaire ne répond plus. Malgré le blizzard et le froid mortel, vous devrez guider l'équipe de secours entre de nombreux périls. Mais qui ou quoi a donc exterminé la précédente équipe de scientifiques ? Voici quelques astuces et modifications de registre Windows pour vous aider à y voir plus clair. Trucs pour The Thing en V. F. 1.0 et clavier QWERTY :

SAUVEGARDES ILLIMITÉES

Du bureau Windows allez au menu « Démarrer », choisissez « Exécuter » et tapez « regedit » puis validez par OK. Note : cette manipulation modifie le Registre de Windows qui est un élément sensible de Windows. Pour éviter tout malaise, nous allons créer une copie de sauvegarde de ce registre au préalable, donc : choisissez l'option « Exporter un fichier du Registre » dans le menu « Registre ». Cochez l'option « Tout » dans « étendue de l'exportation » et donnez un nom à votre copie de secours du registre, que vous pourrez ainsi importer en cas de problèmes. Maintenant, ouvrez l'arborescence : HKEY_LOCAL_MACHINE/Software/Computer Artworks/TheThing/1.0 et affichez le contenu du dossier « 1.0 ». Une liste de paramètres s'affiche dans la partie droite de l'écran. Ouvrez le menu « Édition » puis « Nouveau » puis « Valeur chaîne ». Vous venez de générer une nouvelle entrée nommée « Nouvelle valeur # 1 ». Effacez le texte « Nouvelle valeur #1 » avec la touche Backspace, et remplacez-le par « DoInGameLoadSave » puis faites Return. À présent, allez dans le menu « Édition » à l'option « Modifier », et dans la case « Données de la valeur », entrez la valeur : 1 puis validez par OK (pour désactiver « DoInGameLoadSave », remplacez le 1 par 0 avec « Modfier »). Allez à l'option « Registre » puis « Quitter ». Lancez le jeu, démarrez ou chargez une partie. Utilisez la touche [Echap] pour atteindre le menu intermédiaire du jeu. Deux nouvelles options sont apparues : « Charger une partie » et « Enregistrer une partie ». Attention, la sauvegarde fonctionne parfaitement et à tout moment du jeu ; par contre la nouvelle fonction de chargement ne marche pas. Il faut utiliser à la place le « Charger une partie » du menu principal.

VIE INFINIE POUR LE HÉROS

Procédez de la même manière que pour les « sauvegardes illimitées », mais créez une entrée nommée « PlayerInvulnerable » que vous mettrez également à 1 pour activer sa fonction, ou à 0 pour la désactiver.

VIE INFINIE POUR LES COMPAGNONS

Procédez de la même manière que pour les « sauvegardes illimitées », mais créez une entrée nommée « NPCInvulnerable » que vous mettrez également à 1 pour activer sa fonction, ou à 0 pour la désactiver.

TOUTES LES ARMES ET TOUS LES OBJETS

Procédez de la même manière que pour les « sauvegardes illimitées », mais créez une entrée nommée « FullWeaponEquip » que vous mettrez également à 1 pour activer sa fonction, ou à 0 pour la désactiver.
NOTES : Les trois dernières modifications ne prennent effet que lorsque le jeu passe à un nouveau niveau (et pas lors du chargement d'une sauvegarde). Respectez les majuscules/minuscules.

QUELQUES ASTUCES

• LES TESTS SANGUINS
Ne gaspillez pas les tests sanguins sur vos coéquipiers. En effet, vos compagnons se feront souvent infecter de

Jeux Crack

manière imprévisible. De toute manière, ils mutent rapidement sous la domination de l'agent infectieux alien. En revanche, grâce aux tests sanguins, vous pourrez prouver aux membres de votre équipe que vous êtes sain, et leur niveau de confiance augmentera. Pour détecter les humains infectés, il suffit d'être attentif aux comportements. Par exemple, si quelqu'un commence à se tenir éloigné de votre groupe, à ne pas tirer sur les ennemis, soyez vigilant, il est probablement infecté. Pour garder la confiance de vos hommes, évitez vous-même tout signe extérieur suspect.

• VIDEO BONUS

Laissez le jeu inactif pendant quelques minutes, alors qu'il se trouve au menu principal. Vous aurez selon les cas, une bande sonore ou un vidéo bonus, sur les évènements ayant précédé votre arrivée à la base.

• FERMEZ LA PORTE

Quand vous le pouvez, fermez toujours la porte de la pièce dans laquelle vous vous trouvez, une fois sécurisée. Cela évite des attaques surprises, alors que vous avez la tête occupée ailleurs.

NEVERWINTER NIGHTS

Après la série des Baldur's Gate, Neverwinter apporte un petit air de fraîcheur aux jeux de rôle basés sur l'univers de Advanced Dungeon & Dragons. Bien qu'un mode Maître de jeu très prometteur soit apparu, les astuces suivantes sont principalement pour le jeu solo.

• LES FAMILIERS

Comme le jeu ne permet pas de disposer de nombreux compagnons ou mercenaires, si vous désirez débuter un nouveau personnage magicien, il est très utile de disposer du sort « familier ». L'animal invoqué par ce sort vous suivra fidèlement partout. Il a une durée de vie bien plus grande qu'une simple invocation de monstre (il est présent quand vous dormez et après, lui), et il s'agit souvent d'un bon combattant qui dispose de capacités spéciales. Un atout important pour vos premières batailles donc.

• LES COFFRES AUX TRESORS

Le choix des trésors trouvés dans les coffres est aléatoire. Un truc simple est donc de sauver le jeu juste avant d'ouvrir un gros coffre verrouillé, et de recharger la sauvegarde et ouvrir le coffre jusqu'à tomber sur un objet magique intéressant. De plus, les coffres étant parfois piégés, cela permet aussi d'éviter le cas où le piège se déclenche malencontreusement.

• VOIR AU LOIN

Quand vous arpentez une zone dangereuse, réglez le zoom du jeu au minimum pour voir la plus vaste étendue possible. De cette manière, vous détecterez les ennemis avant qu'ils ne vous détectent, et vous pourrez préparer tranquillement une attaque à distance.

• PERSONNAGES MULTICLASSES

Si vous désirez monter un personnage à un niveau élevé, il vaut mieux éviter de le multiclassé. En effet, certaines des capacités spéciales de haut niveau (moines, druides, etc.) ne s'obtiennent qu'autour du vingtième niveau, ce qui est inatteignable avec un multi-classé qui divise l'expérience acquise entre toutes ses classes.

• REPOSEZ-VOUS SOUVENT

Dans le système de jeu AD&D, le repos est indispensable. Les personnages récupè-



rent leurs sortilèges pendant le repos. Vous récupérez également quelques points de vie, ainsi que vos habiletés utilisées. Si nécessaire n'hésitez pas à dormir de manière déraisonnable pour récupérer vos sorts les plus puissants, plutôt que de vous lancer dans un combat hasardeux avec plus grand-chose de magique sous la main.

• TRUC DE COMBAT

Beaucoup des monstres de Neverwinter ne peuvent franchir les portes et passages qui servent à changer de zone de jeu. Dans les combats difficiles, il suffit donc d'attirer les adversaires non loin d'une telle porte, de se battre jusqu'à ce que vos points de vie tombent à un niveau critique et à ce moment traverser la porte de transition pour aller se soigner à l'abri de l'autre côté. Vous reviendrez ensuite avec votre potentiel maximal, alors que l'ennemi sera généralement toujours dans un sale état.

SID MEIER'S SIM GOLF

Tiens, un peu de Golf, ça va nous détendre tout ce gazon vert... Bien jouer au golf n'est pas à la portée de tout le monde, mais si en prime, il s'agit de gérer un terrain de golf avec tous ses équipements... Aucun doute, les ennuis financiers ne rôdent jamais très loin. Heureusement, voici un truc très simple pour obtenir de l'argent à volonté dans la version 1.0 anglaise du Sid Meier's Sim Golf.

• Pour ajouter 10 000 Simoleons dans la caisse de votre club, appuyez à la fois sur la touche **[MAJ]** (majuscule droite ou gauche) et sur la touche **[+]** du clavier alphanumérique. Maintenez les touches enfoncées longtemps, pour que votre compte en banque grossisse à grande vitesse.

BATTLEFIELD 1942

En pleine Seconde Guerre mondiale, vous êtes une nouvelle recrue d'un genre tout à fait spécial. En fait, vous savez vous battre de multiples manières. Passer de simple fantassin à pilote de chasse, sous-marinier, conducteur de char ou capitaine de navire. Autant dire que les forces de l'Axe vont passer un mauvais quart d'heure. Astuces multijoueur pour la v. 1.0 française de Battlefield 1942.

• JEEP KAMIKAZE

La meilleure arme du sapeur est certainement le pack d'explosifs. Hélas, il faut encore les emmener à côté de l'ennemi pour espérer faire quelques dégâts. C'est là qu'un véhicule comme la jeep peut être inestimable. Récupérez une jeep ou son équivalent allemand (en fait les véhicules nazis sont meilleurs car dotés de flancs plus hauts) et placez quelques charges à l'arrière ou dans les sièges. Vous n'avez plus qu'à foncer à tombeau ouvert vers l'objectif. Juste avant d'arriver, placez le véhicule sur une trajectoire de collision et éjectez-vous (touche E). Si vous avez bien calculé votre coup, la voiture continuera sur sa lancée jusqu'à la cible, et vous serez hors du souffle de l'explosion. Appuyez sur le détonateur et Boum ! Cette méthode est applicable à toutes sortes de cobayes : tanks, VABs, groupes de fantassins, bases, etc.

• ÉVACUATION AU VOL

Voici un truc en duo, qui demande du travail d'équipe et un bon synchronisme. L'idée est que l'un des joueurs se procure un avion biplace et décolle en solo. Le second comparse se place en haut d'une colline, ou dans une grande clairière, et il va essayer de sauter dans l'avion en marche, alors que ce dernier passera tout près au ras du sol. Avec un peu d'entraînement, c'est parfaitement réalisable. Il faut que l'avion vole tout doucement, en plein sur le soldat casse-cou. L'avion doit filer à la même hauteur que le soldat au sol. Juste au moment où l'avion percute le soldat, il faut que ce dernier appuie très vite sur la touche **[E]**. Et Hop ! Un petit saut, et il atterrit dans le cockpit. Une fois au point, la manœuvre peut servir à évacuer un blessé, ou à l'inverse à déployer un soldat derrière les lignes ennemies.

• COURSE MILITAIRE

Avez-vous déjà pensé à détourner les véhicules de l'armée pour une petite course (en char, en voiture, etc.). Déterminez un repère visuel qui servira de ligne d'arrivée. Alignez vos véhicules. Faites rugir les moteurs. Désignez un « starter » parmi les soldats qui assistent à la course. À défaut de coup de pistolet, son rôle consistera à balancer une grenade devant les véhicules pour donner le signal du départ. Partez !

